

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna mewujudkan suasana dan proses pembelajaran sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki berbagai kemampuan dan keterampilan yang diperlukan dirinya, dan pendidikan yang dapat mengembangkan potensi-potensi kemanusiaan yang terdapat di dalam diri peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu landasan utama untuk mewujudkan kepribadian manusia menjadi berarti serta memiliki kompetensi, dengan membentuk sebuah kepribadian dapat dilakukan dalam proses belajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik melibatkan media pembelajaran sebagai sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu guru yang menghendaki peserta didiknya dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal akan berusaha untuk menggunakan media pembelajaran seoptimal mungkin. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu, terutama yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi guru yang dapat mempercepat proses *transfer* materi pembelajaran. Untuk menunjang kemampuan siswa dalam belajar matematika, siswa diajak menggunakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan siswa dalam berinteraktif, berfikir logis, kreatif, dan sistematis dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa yaitu media pembelajaran berupa permainan. Melalui media permainan ini ketika siswa belajar akan merasa senang dan tidak adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa terhibur. Selain itu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, peneliti melakukan observasi di SDN 36 Gunung Sarik Padang. Pada tanggal 13 September sampai tanggal 3 November 2021 yang mana informasi didapat langsung dari guru kelas IV SDN 36 Gunung sarik padang serta hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pada saat pembelajaran guru belum menggunakan media, hanya menulis dipapan tulis, dan cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pelaksanaan pembelajaran matematika di SDN 36 Gunung Sarik berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa dimana siswa tidak memperhatikan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru, dan siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian menyalin catatan yang diberikan guru, dan guru hanya memberikan soal-soal latihan saja. Ketika guru memberikan latihan-latihan soal siswa selalu mengeluh tidak mau menjawab soal, di sini siswa terlihat malas untuk mengerjakan soal tersebut dan juga ketika diminta untuk mengerjakannya siswa hanya mencontek dengan teman yang lain, siswa juga suka berjalan-jalan dan meribut hanya untuk mencontek pekerjaan teman. Bahkan terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan soal latihan tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Minat belajar siswa pun rendah terhadap mata pelajaran matematika, terlihat pada saat siswa diminta untuk mengerjakan soal, siswa tidak mau mengerjakan sendiri dan hanya mencontek dengan teman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV A SDN 36 Gunung Sarik Padang bernama ibu Hartini, S.Pd terdapat informasi bahwa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Gunung Sarik Padang yaitu sulit memahami pembelajaran, kurangnya minat siswa dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru karena tidak mengerti dengan pelajaran tersebut, dan pada proses belajar mengajar matematika biasanya cuma menerangkan dipapan tulis, belum menggunakan media yang menarik. Selain itu diberikan soal-soal latihan lalu siswa diminta mengerjakannya, setelah pembelajaran selesai siswa diberi PR agar siswa lebih paham. Tetapi ketika di sekolah diminta untuk

mengerjakan soal di depan kelas tanpa membawa buku siswa tidak bisa mengerjakannya padahal sudah diberi latihan dan sudah diberi PR. Lebih lanjut guru mengatakan bahwa siswa masih suka bermain-main di kelas, ketika diberi soal latihan tidak mengerjakan dengan serius dan hanya mencontek dengan teman kemudian jalan-jalan di dalam kelas.

Pada permasalahan di atas, peneliti juga menemukan data hasil belajar penilaian harian materi pecahan siswa kelas IVA SDN 36 Gunung Sarik Padang pada mata pelajaran matematika rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Matematika di SDN 36 Gunung Sarik Padang adalah 80. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Penilaian Harian pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Padang

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	20	80	80	8	12

Data tabel 1 terdapat pada lampiran halaman 72. Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa banyak siswa yang masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan media permainan monopoli matematika pada materi pecahan.

Peneliti mengembangkan media permainan monopoli pada penelitian Ayu Astari, S.Pd terdapat kelemahan pada media monopoli yaitu kurang praktis karena kartu setiap pertanyaan pada setiap kolom berjatuh saat dibawa, penulisan pada kartu pertanyaan masih menggunakan tulisan tangan, tidak semua kelompok mendapatkan media permainan monopoli. Dengan adanya kelemahan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media permainan monopoli agar dapat digunakan dalam pembelajaran dengan baik.

Media permainan monopoli yang dikembangkan terdapat soal-soal latihan, disamping siswa bermain siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan baik sehingga media ini akan digunakan dalam pemberian latihan kepada siswa. Permainan monopoli ini dikembangkan untuk memberikan latihan penerapan konsep, karena siswa akan mengerjakan soal latihan. Soal-soal latihan dikerjakan dalam sebuah permainan yang dimainkan secara berkelompok. Siswa dapat bekerja sama tidak merasa bosan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Tujuan pemilihan media permainan monopoli ini adalah untuk memberikan latihan penerapan konsep, supaya semua siswa mengerjakan latihan dengan baik dan tidak lagi mencontek dengan teman serta latihan yang diberikan dalam bentuk sebuah permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakannya. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika kurang menarik karena masih didominasi oleh guru, dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan divariasikan dengan tanya jawab.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran.
3. Ketika guru memberikan soal latihan siswa masih banyak yang mencontek teman, bahkan tidak mengerjakan latihan.
4. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
5. Hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM.
6. Media permainan monopoli sebelumnya masih kurang praktis karena kartu pertanyaan pada setiap kolom berjatuhan.
7. Media permainan monopoli peneliti sebelumnya pada kartu pertanyaan masih menggunakan tulisan tangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas media permainan monopoli pada mata pelajaran pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektifitas media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik yang dikembangkan

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik yang valid.
2. Menghasilkan produk media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik yang praktis.
3. Menghasilkan produk media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi materi pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik yang efektif.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media Permainan Monopoli dapat meningkatkan kualitas hasil belajar sehingga dapat mendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis media permainan monopoli dapat bermanfaat bagi beberapa bagi:

- a. Bagi guru, sebagai media belajar yang digunakan guru saat pembelajaran.
- b. Bagi siswa, Siswa dapat memahami materi pecahan melalui media permainan monopoli sehingga hasil belajar siswa meningkat, menciptakan rasa senang dan siswa dapat focus dalam memperhatikan pembelajaran Matematika serta meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai referensi dalam mengembangkan sumber belajar dalam bentuk permainan monopoli.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli sebagai media pembelajaran materi pecahan. Berikut ini spesifikasi produk:

1. Permainan monopoli ini dirancang sesuai dengan materi pembelajaran pecahan kelas IV SDN 36 Gunung Sarik
2. Papan monopoli seperti papan catur yang ukurannya 60cmx60cm dan tebal nya apabila ditutup 6cm
3. Pembuatan desain media menggunakan aplikasi *canva* dan *coreldraw*, untuk papan monopoli menggunakan triplek
4. Kotak dalam kertas monopoli dan dalam kotak terdapat berbagai macam perintah untuk menjawab pertanyaan tentang materi pecahan
5. Setiap kotak mempunyai warna yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa
6. Permainan Monopoli terdapat 4 kartu yaitu kartu langkah, kartu belajar, kartu tantangan dan kartu hak milik
7. Di dalam kotak juga terdapat perintah untuk berhenti, agar yang lain dapat giliran
8. Permainan Monopoli terdapat 4 pion untuk identitas pemain
9. Permainan yang dilakukan dalam bentuk kelompok dan dimainkan secara bergiliran